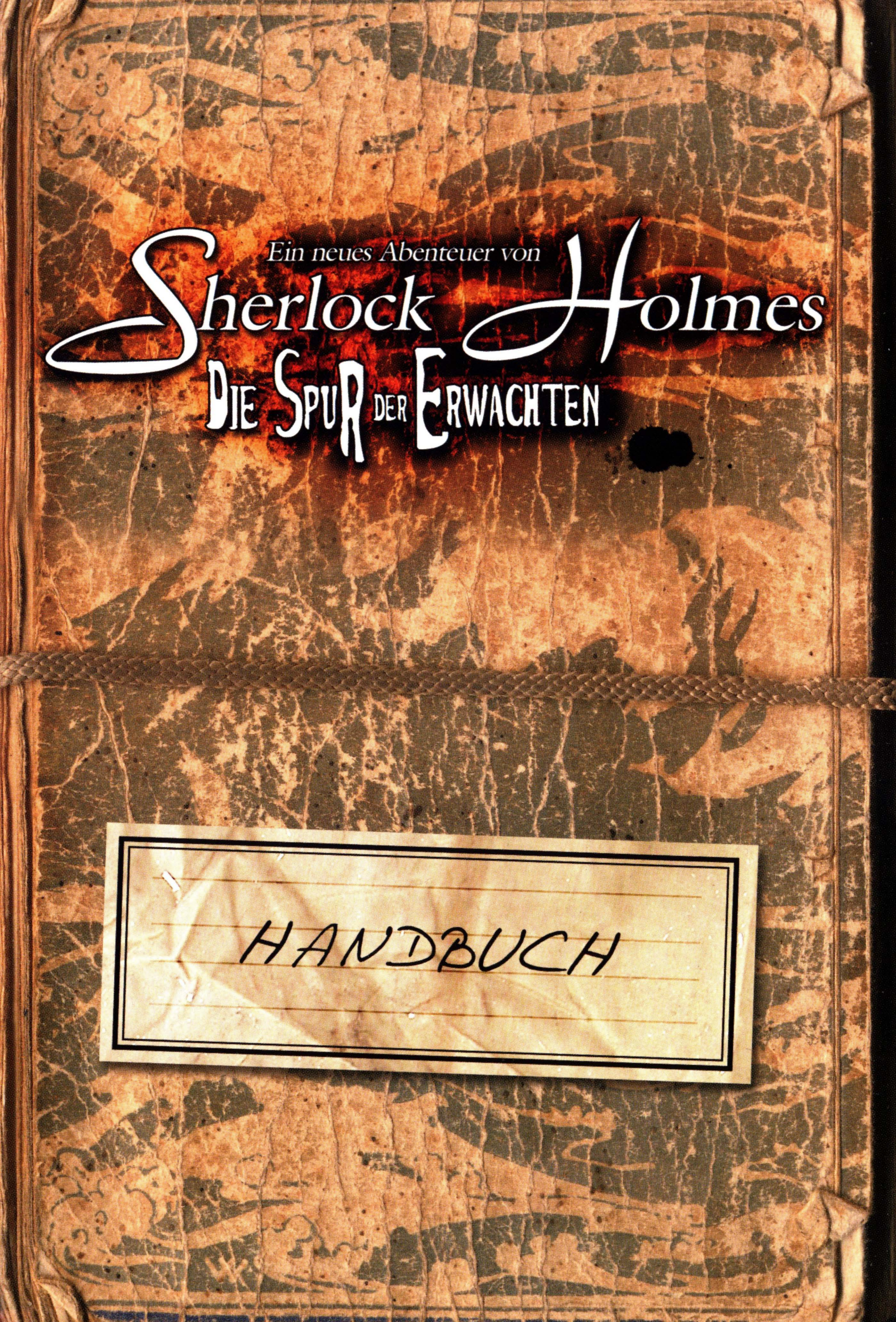


Ein neues Abenteuer von
Sherlock Holmes
Die Spur der Erwachten
HANDBUCH

Epilepsiewarnung

Manche Menschen können besonders beim Anblick bestimmter starker Lichtreize (z.B. einer schnellen Aufeinanderfolge von Bildern bzw. beim wiederholten Anblick von einfachen, geometrischen Figuren, Blitzen oder Explosionen) einen epileptischen Anfall bekommen, d.h. bewusstlos werden.
Solche Menschen setzen sich beim Spielen bestimmter Videospiele, die erwähnte Lichtreize aufweisen, der Gefahr eines epileptischen Anfalls aus, selbst wenn sie keine dementsprechende medizinische Vorgeschichte aufweisen und noch nie einen epileptischen Anfall hatten.
Falls Sie an sich selbst bzw. an einem Familienmitglied beim Anblick von Lichtreizen Epilepsiesymptome (Bewusstlosigkeit) beobachtet haben, dann sollten Sie vor dem Spielen Ihren Arzt um Rat fragen. Eltern sollten besonders auf Ihre Kinder achten, wenn diese ein Videospiel spielen.
Wenn bei Ihnen oder Ihrem Kind eines der folgenden Symptome auftritt: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskel- oder Augenkontraktionen, Orientierungsstörungen, unkontrollierte Bewegungen oder Krämpfe, kurzzeitiger Bewusstseinsverlust, BEENDEN SIE SOFORT DAS SPIEL und suchen Sie einen Arzt auf.

Technische Hilfe

Bei allen technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Alle dazu nötigen Angaben finden Sie auf der DVD im Ordner "Handbuch und Support".



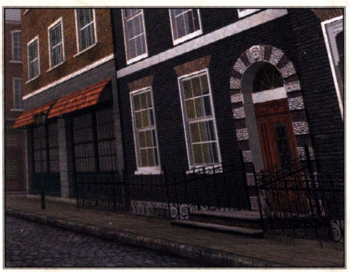
Einleitung

"Holmes, was ist los? Sie hören mir überhaupt nicht zu!"
"Die Langeweile, mein lieber Watson, die Langeweile ..."
"Holmes, das geht vorüber. Sie wissen, dass früher oder später in London oder Umgebung etwas passiert, was Ihr wertvolles Talent für einen glücklichen Ausgang erfordert und was somit auch Ihren Bedarf an intellektueller Gymnastik stillt."
Sherlock Holmes und Doktor Watson in der Baker Street

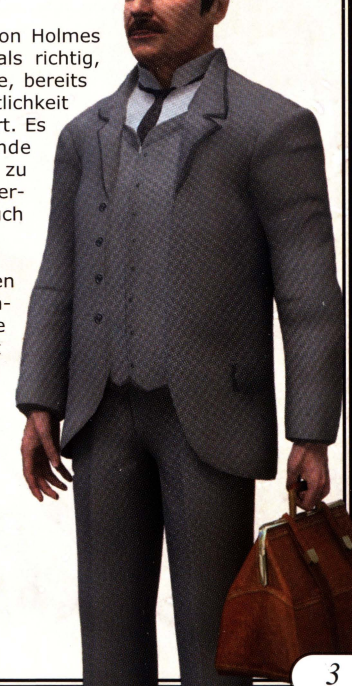
Wie recht Sie haben, mein lieber Watson!

Und in der Tat stellte sich der neue Fall, der nach Watson den großen Detektiv "zerstreuen" sollte, als der dunkelste aller im Laufe seiner glänzenden Karriere erlebten Fälle heraus.

An der Grenze der Wirklichkeit

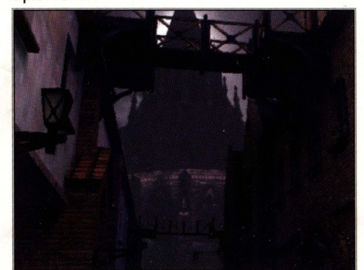


Die Nachforschungen beginnen - für Holmes typisch - mit einer Spurensuche nach dem mysteriösen Verschwinden eines jungen Hausangestellten. Aber was in den Augen aller ganz wie eine Flucht aussah, war für Holmes eine bösartige Entführung.



Die Theorie von Holmes erweist sich als richtig, als er ähnliche, bereits an die Öffentlichkeit gelangte Fälle entdeckt und einige Personen verhört. Es gibt keinen Zweifel mehr, nur eine bedeutende Organisation ist in der Lage, diese Entführungen zu planen ... Aber mit welchem Ziel? Denn es gibt keinerlei Verbindung zwischen den Entführungen und auch ein Lösegeld wurde nicht verlangt.

Die folgenden Untersuchungen und das Entdecken merkwürdiger Spuren zeigen schnell, dass sich hinter der mysteriösen Organisation eine merkwürdige und Angst einflössende Sekte verbirgt, die den Gott Cthulhu verehrt und an den Grenzen der Vernunft operiert.



INHALT

1. Vor Spielbeginn

1.1 Systemvoraussetzungen

Minimale Systemvoraussetzungen:
Betriebssystem: Microsoft Windows® 2000/XP
Prozessor: Pentium® III 1,3 GHz oder höher
Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
Grafikkarte: 64 MB, zu 100 % mit DirectX® 9 kompatibel
Soundkarte: mit DirectX® 9 kompatibel
DVD-ROM: 4-fach DVD-Laufwerk
Festplatte : 3 GB freier Festplattenspeicher
Zubehör: zu 100 % mit Windows kompatible Maus und Tastatur

Empfohlene Systemleistung:
Betriebssystem: Microsoft Windows® 2000/XP
Prozessor: Pentium® III 2 GHz oder höher
Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
Grafikkarte: 128 MB, zu 100 % mit DirectX® 9 kompatibel
Soundkarte: mit DirectX® 9 kompatibel
DVD-ROM: 4-fach DVD-Laufwerk
Festplatte : 3 GB freier Festplattenspeicher
Zubehör: zu 100 % mit Windows kompatible Maus und Tastatur

HINWEIS: *Dieses Spiel hat einen Kopierschutz, der bei manchen CD-RW-, DVD-RW-Laufwerken und virtuellen Laufwerken Probleme verursachen kann.*

1.2 Installation und Empfehlung

Installation

Vor der Installation der Software auf Ihrem Computer sollten alle Anwendungen geschlossen werden. Dies beinhaltet den Bildschirmschoner sowie Antivirenprogramme, die die Installation des Programms behindern könnten.

1. Legen Sie die DVD "Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten" in Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
2. Falls die Autostart-Funktion aktiviert ist, wird der Startbildschirm ange zeigt. Klicken Sie auf die Installationsschaltfläche und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
   Falls die Autostart-Funktion auf Ihrem Computer nicht aktiviert ist, folgen Sie den Anweisungen:
   a) Klicken Sie in der Startleiste von Windows auf "Start".
   b) Klicken Sie auf "Ausführen" und tippen Sie den Buchstaben Ihres DVD-ROM-Laufwerks und setup.exe ein (z. B.: D:\setup.exe).
   Oder:
   a) Führen Sie einen Doppelklick auf Ihren "Arbeitsplatz" aus.
   b) Klicken Sie auf das DVD-ROM-Laufwerk (welches den Namen "Die Spur der Erwachten" trägt) und wählen Sie "Öffnen", um den Inhalt der DVD anzuzeigen.
   c) Führen Sie einen Doppelklick auf die "setup.exe"-Datei aus, um mit der Installation zu beginnen.
3. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung und akzeptieren Sie sie. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

4. Der Installationsbildschirm wird angezeigt. Geben Sie an, wo Sie "Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten" installieren möchten. Der vorgegebene Pfad ist: "C:\Programme\Focus\Frogwares\Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten". Klicken Sie auf "Durchsuchen", wenn Sie einen anderen Pfad angeben möchten. Klicken Sie dann auf den Ort, an dem Sie die Dateien installieren wollen und dann auf die Schaltfläche "Weiter".
5. Während der Installation wird eine Verknüpfung auf Ihrem Desktop sowie im Startmenü von Windows erstellt.
6. Um das Spiel mit Windows zu starten, wählen Sie: Start -> Alle Programme -> Focus -> Frogwares-> Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten.

Deinstallation
"Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten" deinstallieren Sie folgendermaßen: Wählen Sie im Startmenü -> Alle Programme-> X -> Frogwares-> Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten deinstallieren. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Empfehlungen:

Legen Sie die DVD in Ihr Laufwerk ein:

Um das Spiel zu starten, muss sich die DVD "Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten" in Ihrem DVD-ROM-Laufwerk befinden. Falls die DVD nicht erkannt wird, prüfen Sie bitte, ob diese eingelegt wurde. Starten Sie dann Ihren Computer und das Spiel erneut. Falls das Problem weiterhin besteht, legen Sie die DVD-Rom des Spiels in ein anderes Laufwerk oder den DVD-Brenner Ihres Computers ein und starten Sie das Spiel erneut.

Prüfen Sie Ihre Version von DirectX® sowie Ihre Grafik- und Soundkartentreiber:

Falls das Spiel ohne offensichtlichen Grund nicht gestartet werden kann und Sie während des Spiels Probleme mit der Grafik oder dem Sound haben, überprüfen Sie zunächst Ihre Version von DirectX® und die Version Ihrer Treiber. Gehen Sie dazu in das Startmenü und klicken auf "Ausführen". Geben Sie "dxdiag" ein und klicken dann auf "OK". Warten Sie, bis alle Informationen über die Ausstattung Ihres Computers eingeholt wurden. Nach Abschluss dieses Vorgangs klicken Sie auf die Schaltfläche "Speichern", um die Informationen zu speichern und sie dann an den Kundendienst weiterzuleiten. Falls die Version von DirectX® nicht 9.0 oder höher ist, können Sie diese direkt von der DVD des Spiels installieren oder auf der Website von Microsoft® herunterladen. Mit "dxdiag" erhalten Sie auch Informationen über die Grafik- und Soundkartentreiber. Sie können die Website des Herstellers der Grafik- oder Soundkarte besuchen und von dort die neueste Version des Treibers herunterladen.

Prüfen Sie Ihren PhysX-Treiber:

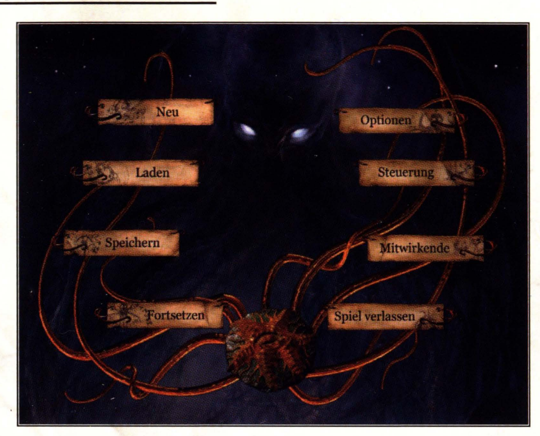
Damit "Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten" richtig läuft, müssen die PhysX-Treiber von AGEIA installiert werden. Falls diese nicht während der Installation des Spiels installiert wurden, sind sie auf der DVD des Spiels verfügbar.

Konfigurieren Sie die Grafikeinstellungen des Spiels:

Falls die Anzeige im Laufe eines Spiels zu langsam ist, stellen Sie die Anzeigequalität oder die Auflösung des Spiels in den Grafikoptionen niedriger.

2. Hauptmenu

2.1 Beschreibung des Hauptmenus



Wenn Sie "Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten starten", gelangen Sie ins Hauptmenü, wo Sie folgende Möglichkeiten haben:

Schaltfläche:	Bedeutung:
Neues Spiel	Neues Spiel beginnen
Laden	Spiel laden (Diese Funktion ist nach Beginn eines neuen Spiels nicht aktiv.)
Speichern	Speichern eines aktuellen Spiels (Diese Funktion ist verfügbar, wenn Sie während des Spiels das Menü öffnen.)
Weiter	Aktuelles Spiel fortsetzen
Optionen	Einstellungen ändern (Favoriten, Audio und Grafik)
Steuerungen	Spielsteuerungen anzeigen und ändern
Mitwirkende	Mitwirkende
Spiel verlassen	Spiel beenden und zu Windows zurückkehren

Um während des Spiels das Hauptmenü anzuzeigen, drücken Sie die Esc-Taste.

2.2 Neues Spiel

Wenn Sie ein neues Spiel starten möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Neues Spiel", und die Handlung beginnt im Haus von Sherlock Holmes in der Baker Street.

2.3 Ein Spiel speichern oder laden

Sie können Ihr Spiel jederzeit - auch während des Spiels - speichern. Drücken Sie dazu die Esc-Taste Ihrer Tastatur und Sie gelangen ins Hauptmenü. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Speichern". Ein Menü mit gespeicherten Spielen erscheint. Wählen Sie ein leeres Feld, indem Sie die Pfeiltaste links oder rechts drücken oder die Scrollfunktion Ihrer Maus verwenden. Klicken Sie in ein leeres Feld. Ein Bild Ihres aktuellen Spiels wird in diesem Feld zusammen mit der Uhrzeit und dem Datum

des Speicherns angezeigt. Ein Fenster zur Bestätigung des Speichervorgangs wird geöffnet. Klicken Sie auf "Speichern". Ihr Spiel ist nun gespeichert und Sie können durch Klicken auf den Silberring in der Mitte des Bildschirms oder durch Drücken der Esc-Taste auf Ihrer Tastatur zum Hauptmenü zurückkehren. Um ein Spiel anstelle eines anderen zu speichern, klicken Sie auf das Speicherfeld, welches Sie austauschen möchten. Klicken Sie auf "Ja", um Ihre Wahl zu bestätigen (in diesem Fall löscht diese neue Speicherung die alte) oder auf "Nein", um ein anderes Feld zu wählen. Das neue Spiel wird in dem von Ihnen gewählten Feld gespeichert. Um zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken Sie auf den Silberring in der Mitte des Bildschirms oder drücken Sie die Esc-Taste auf Ihrer Tastatur.

Um ein Spiel zu laden, gehen Sie wie beim Speichern eines Spiels vor; klicken Sie auf die Schaltfläche"Laden" im Hauptmenü. Ein Menü mit den zu ladenden Spielen erscheint. Wählen Sie das Spiel aus, welches Sie spielen möchten, indem Sie auf das entsprechende Feld klicken. Ein Dialogfeld erscheint, in dem Sie Ihre Auswahl bestätigen können. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche und das Spiel beginnt.

Um dieses Menü zu verlassen, ohne ein Spiel zu laden, klicken Sie auf auf den Silberring in der Mitte des Bildschirms oder drücken Sie die Esc-Taste auf Ihrer Tastatur und Sie gelangen zum Hauptmenü zurück.

2.4 Optionen

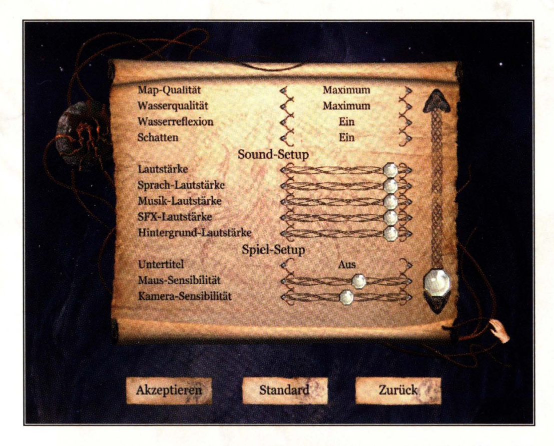


Sie können Ihre Einstellungen des Spiels jederzeit, auch während des Spiels ändern. Durch Betätigen der Esc-Taste wird das Hauptmenü angezeigt, in dem Sie auf die Schaltfläche "Optionen" klicken können.

Im Optionenmenü können Sie zwischen den Rubriken Anzeige, Audio oder Favoriten wählen.

Anzeigemenü:	**Definition:**
Auflösung	Auflösung des Bildschirms
Farbqualität	Definition der Qualität der Farben (für eine optimale Qualität wählen Sie 32 bit)
Vertical Sync	Ermöglicht die Angabe der Anzeigefrequenz Ihres Bildschirms

Antialiasing	Regeln Sie das Antialiasing (für eine bessere Definition der Bilder).
Anisotrope Filterung	Einstellen der anisotropen Filterung
Gamma	Helligkeit des Bildschirms
Grafikeinstellungen	
Grafikdetails	Einstellen der Grafikqualität des Spiels
Texturen-Qualität	Einstellen der Qualität der Texturen
Wasserqualität	Einstellen der Wassereigenschaften
Wasserspiegelung	Einstellen der Wasserspiegelungen
Schattenqualität	Qualität der Schatten der Charaktere
Audiomenü	
Allgemeine Lautstärke	Einstellen der allgemeinen Lautstärke
Dialog	Einstellen der Sprachlautstärke



Musik	Einstellen der Musiklautstärke
Effekte	Einstellen der Klangeffekte
Hintergrund	Einstellen der Hintergrundlautstärke
Favoriten	
Untertitel	Die Untertitel für die Dialoge oder Kommentare anzeigen oder entfernen
Maus-Empfindlichkeit	
Kamera-Empfindlichkeit	

Falls Sie eine Änderung vornehmen, vergessen Sie nicht, Ihre neuen Einstellungen zu bestätigen, indem Sie auf die Schaltfläche "Bestätigen" klicken. Um zum Hauptmenü zurückzukehren, drücken Sie die Esc-Taste oder klicken Sie auf die Schaltfläche "zurück".
Falls Sie alle Einstellungen zurückstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Standard".

2.5 Steuerungen des Spiels

Den großen Detektiv oder seinen Freund Doktor Watson steuern Sie mit Hilfe der Maus.

Bewegung auf dem Bildschirm:
- durch Drehen der Maus bewegen Sie sich in alle Richtungen
- durch Drücken und Halten der linken Maustaste bewegen Sie sich vorwärts. Durch Doppelklicken beginnen Sie zu laufen.

Durch einen einfachen Linksklick können Sie mit einer Person reden, einen Gegenstand nehmen oder bewegen, oder eine genauere Ansicht erhalten.

Um Zugang zu Ihrem Portfolio zu erhalten, welches den Bestand, die Dialogarchive, die Dokumente, die persönlichen Notizen von Sherlock Holmes und die Navigationskarte enthält, genügt ein einfacher Rechtsklick.

Alle Befehle können auch mit der Tastatur ausgeführt werden. Diese Befehle können jederzeit überprüft oder geändert werden. Zum Hauptmenü gelangen Sie mit Hilfe der Esc-Taste. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Steuerungen", um in das entsprechende Menü zu gelangen.
Im Menü "Steuerung" können Sie einen Befehl durch Anklicken eines Feldes und Drücken einer neuen Taste ändern.

Legende:	**Grundtaste**	**Bedeutung:**
BEWEGUNGEN		
Vorwärts	linke Maustaste oder Pfeiltaste	nach oben gehen
Laufen	Doppelklick linke Maustaste oder Feststelltaste + linke Taste	Laufen
Rückwärts	Pfeiltaste nach unten	Rückwärts
Bücken	Mittlere Maustaste oder Strg	Bücken/Aufrichten
HANDLUNGEN		
Handlung	Linksklick	Die möglichen Handlungen werden mit diesem Befehl automatisch ausgelöst: mit einer Person sprechen, einen Gegenstand nehmen, bewegen oder hinstellen, einen Ort genau untersuchen (Zoom). Das angezeigte Icon informiert Sie über die mögliche Handlung.
Portfolio öffnen	Rechtsklick oder Taste Tab	Die Untersuchungselemente anzeigen
Inventar öffnen	Taste I	Den Bestand Ihrer Gegenstände
Dialoge	Taste D	Das Archiv der schon erlebten Dialoge öffnen
Dokumente	Taste T	Zugang zu Ihren Dokumenten
Notizen	Taste N	Das Heft mit den persönlichen Notizen von Sherlock Holmes öffnen)
Karte	Taste C	Die Karte der Orte, die Sie besuchen können, anzeigen

Falls Sie eine Änderung vornehmen, vergessen Sie nicht, Ihre neuen Einstellungen zu bestätigen, indem Sie auf die Schaltfläche "Bestätigen" klicken. Um zum Hauptmenü zurückzukehren, drücken Sie die Esc-Taste oder klicken Sie auf die Schaltfläche "zurück".
Falls Sie alle Einstellungen zurückstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Standard".

3 Werkzeuge der Benutzeroberflache



3.1 Das Positionssymbol

Sie spielen in der ersten Person, was bedeutet, dass Sie der Charakter sind und sich deshalb nicht selbst auf dem Bildschirm sehen.
Das links unten am Bildschirm angezeigte Symbol zeigt Ihnen die Haltung Ihres Charakters an: sie kann aufrecht oder gebückt sein.

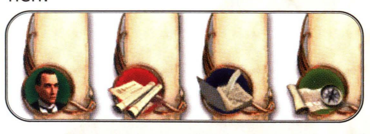
3.2 Anzeige des Zubehors

Im Laufe des Spiels müssen Sie verschiedene Gegenstände benutzen, um Fortschritt zu erlangen: Verwenden Sie ein Tuch zum Verhüllen eines Beweisstückes oder um einem Zeugen ein Beweisstück zu zeigen ...
Sie können nur jeweils einen aktiven Gegenstand in der Hand halten. Falls Ihr Charakter etwas in der Hand hält, wird das Abbild dieses Gegenstandes oben rechts am Bildschirm angezeigt. Um einen Gegenstand zu verwenden, müssen Sie ihn in der Hand halten.
Öffnen Sie Ihren Bestand und wählen Sie einen Gegenstand aus, um diesen aufzunehmen. Kehren Sie dann zum Spiel zurück. Rechtsklick > Klick auf den Reiter "Inventar" > Linksklick auf den Gegenstand (er leuchtet auf) > Rechtsklick, um zum Spiel zurückzukehren. Falls oben rechts am Bildschirm kein Gegenstand erscheint, bedeutet das, dass Ihre Person nichts in der Hand hält.

3.3 Aktualisierung des Portfolios/Ermittlungsnotizen

Während des Spiels sammeln Sie viele Informationen und Gegenstände. Sobald Sie mit jemandem sprechen, etwas Interessantes beobachten, einen neuen Ort entdek-

ken oder ein Beweisstück finden, erscheint für kurze Zeit ein Symbol oben rechts am Bildschirm.
Es zeigt an, dass Ihr Portfolio aktualisiert wurde.
Das Symbol zeigt an, in welchem Abschnitt Sie die neuen Informationen finden können.



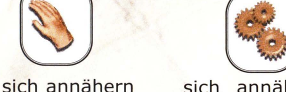
Neuer Dialog
Neuer Gegenstand
Neues Dokument
Neue Notiz

Neuer Ort

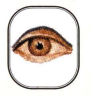
3.4 Der Cursor für Handlungen



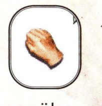
sich annähern und auf die Stelle klicken, falls nötig, bücken



sich annähern und darauf klicken



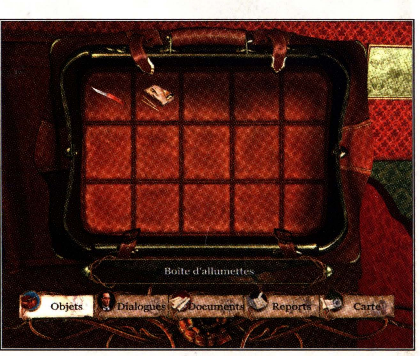
sich annähern und auf den Bereich klicken oder bewegen)



sich annähern und mit dem zusätzlichen Gegenstand darauf klicken

3.5 Portfolio : Die Ermittlungsnotizen von Sherlock

Mr. Holmes oder Dr. Watson haben zu jedem Moment im Laufe des Spiels Zugang zu ihrem Heft. Dieses Heft enthält alle im Laufe des Spiels gesammelten Informationen, die auch später verwendet werden können. Zugang zu diesem Heft erhalten Sie durch einen Rechtsklick mit der Maus. Die Benutzeroberfläche des Portfolios erscheint, das Spiel wird angehalten. Jetzt haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Funktionen:



Wenn das Heft geöffnet ist, wählen Sie die gewünschte Seite, indem Sie auf die Symbole der Rubriken (Reiter) unten am Bildschirm klicken. Alle außerhalb des Inventars zugänglichen Dokumente sind auf der linken Seite des Bildschirms aufgelistet. Sie können die Liste der Dokumente mit Hilfe der Pfeile oben und unten auf der Seite oder mit der Scrollfunktion Ihrer Maus anzeigen lassen. Wählen Sie ein Dokument mit Ihrer Maus, um dieses auf der rechten Bildschirmseite anzuzeigen. Um ein Dokument mit mehreren Seiten einzusehen, können Sie die Pfeile oben und unten auf der Seite oder die Scrollfunktion Ihrer Maus verwenden. Um das Heft zu schließen, klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie die Esc-Taste auf Ihrer Tastatur.
Wenn Sherlock Holmes ein neues Dokument findet, einen Bericht schreibt oder neue Informationen erfährt, erscheint ein Symbol oben rechts am Bildschirm. Klicken Sie mit der rechten Taste, um die neuen Informationen zu sehen. Dann wird dieses Dokument zu der entsprechenden Rubrik hinzugefügt. Während der Lektüre des Dokuments leuchtet das Symbol immer wieder auf.

Hier sind die verschiedenen Rubriken aus Sherlock Holmes Heft:



Das Inventar:
Im Inventar können Sie viele im Laufe der Ermittlung gefundene Gegenstände aufbewahren. Wenn der Cursor sich in eine Hand verwandelt, können Sie einen Gegenstand aufnehmen. Wenn Sie darauf klicken, wird dieser Gegenstand automatisch in Ihr Inventar verlagert. Er erscheint einige Sekunden lang oben rechts auf dem Bildschirm, um anzuzeigen, dass Sie einen neuen Gegenstand erhalten haben.
Um das Inventar zu öffnen, klicken Sie während des Spiels auf die rechte Maustaste: das Portfolio öffnet sich auf der zuletzt aktualisierten Seite. Falls Sie nicht zu diesem Bildschirm gelangen, können Sie auf den Inventarreiter klicken.
Lassen Sie den Cursor über die verschiedenen Gegenstände gleiten, um sich eine kurze Erklärung zu ihnen unten am Bildschirm anzeigen zu lassen.
Um einen Gegenstand aufzunehmen, klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. Ihr Gegenstand leuchtet nun und Ihre Person hält den Gegenstand in der Hand. Durch einen Rechtsklick kehren Sie zum Spiel zurück: der Gegenstand erscheint oben rechts auf Ihrem Bildschirm. Falls Sie den Gegenstand wieder in das Inventar zurücklegen möchten, klicken Sie erneut auf das Inventar; der Gegenstand leuchtet nicht mehr und Ihre Person hat ihn weggelegt.
Bestimmte Gegenstände Ihres Inventars können kombiniert werden, indem Sie sie aufnehmen und anschließend auf weitere Gegenstände Ihres Inventars klicken. Die Anzeige des geänderten oder eines neuen Gegenstandes zeigt die erfolgreiche Kombination an.



Die Dialoge
Alle Gespräche und Zeugenaussagen sind auf dieser Seite verzeichnet.



Die Dokumente
Alle von Sherlock Holmes erhaltenen, gesammelten, oder gesehenen Dokumente sind auf dieser Seite verzeichnet. Lesen Sie diese regelmäßig.



Die Berichte
Die Ergebnisse einiger Beobachtungen oder Auswertungen sind auf dieser Seite verzeichnet. Diese Informationen sind für die Entwicklung der Ermittlungen besonders wichtig.



Die Karte
Die verschiedenen Orte Londons oder sonstige untersuchte Stellen erscheinen im Laufe der Ermittlungen auf der Karte. Durch Anklicken eines Ortes, der Sie interessiert, gelangen Sie sofort dorthin.

4. Nachforschung, Analyse und Schlussfolgerung

In einigen wichtigen Momenten erhalten Sie Zugang zu geschützten Bereichen, an denen Sie bestimmte Aufgaben ausführen können.

4.1 Die Untersuchung am feststehenden Bildschirm

Bei Ihren Ermittlungen erhalten Sie Zugang zu feststehenden Masken, um ein besonderes Beweisstück zu erhalten oder ein Rätsel zu lösen. Durch Rechtsklicken mit der Maus kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

Suche nach Beweisstücken:

Sherlock Holmes ist mittlerweile Meister der Spurensuche auf dem Boden. Denken Sie daran, die Stellen, die durch das Symbol "Schauen" gekennzeichnet sind, gut zu

untersuchen. Durch anklicken eines aktiven Bereichs erhalten Sie eine Detailansicht und können:

- die Lupe verwenden, um ein Detail zu untersuchen.
- das Metermaß verwenden, um eine Spur abzumessen.

Die genauen Informationen zu Ihren Beobachtungen werden im Abschnitt "Bericht" Ihres Hefts/Portfolios gespeichert. Lesen Sie diese regelmäßig.

Rätsel zum Nachdenken :
Einige logische Rätsel werden in Form von feststehenden Masken dargestellt. Verwenden Sie die Maus, um Gegenstände zu bewegen.

4.2 Die Analysetabelle von Sherlock Holmes

Sherlock Holmes glänzt in Chemie und muss viel Zeit mit der Auswertung der gesammelten Beweisstücke verbringen. Auch Sie können die gefundenen Beweisstücke analysieren.
Klicken Sie auf den Stuhl vor dem Analysetisch und setzen Sie sich.

Mikroskop
Um ein Beweisstück unter dem Mikroskop zu untersuchen, müssen Sie den Gegenstand aus dem Inventar auswählen und dann auf das Mikroskop klicken.
Jetzt können Sie mit der Analyse beginnen.

- Klicken Sie auf den Gegenstand, damit Sherlock einen Kommentar abgibt.
- Verwenden Sie gegebenenfalls die Pinzette, um Teile zu trennen oder zu entnehmen.
- Verwenden Sie gegebenenfalls das Skalpell für Einschnitte.

Das genaue Ergebnis Ihrer Beobachtungen wird im Abschnitt "Bericht" Ihres Hefts/Portfolios gespeichert.

Die chemische Auswertung:
Nutzen Sie die neue Maschine von Sherlock Holmes für eine chemische Analyse.
Nehmen Sie die kleinen Flaschen auf dem Tisch (Lösemittel, gereinigtes Wasser, Säure, Reinigungsmittel ...) und legen Sie Ihr Beweisstück in den Behälter. Sie können:

- eine Flasche aus Ihrem Bestand wählen, ein Produkt auf das Beweisstück gießen und die Antwort von Sherlock Holmes abwarten.
- die Wärme zum Erwärmen Ihrer Mischung nutzen. Die Streichhölzer auf dem Brenner verwenden und die Antwort von Sherlock Holmes abwarten

Hinweis: mehrere Indizien erfordern mehrere Analysen.

4.3 Quiz

Sherlock Holmes oder Doktor Watson werden zu bestimmten Zeitpunkten der Ermittlungen eine Frage beantworten müssen.
Darauf müssen Sie durch Eingabe Ihrer Antwort in den schwarzen Bereich des Bildschirms antworten und mit Hilfe der Bestätigungsschaltfläche unten rechts bestätigen.
Sherlock Holmes teilt Ihnen dann mit, ob Sie richtig geantwortet haben oder noch suchen müssen.
Um Ihnen bei der Antwort zu helfen, raten wir Ihnen, Ihr Portfolio mit einem Rechtsklick der Maus zu öffnen und die Antwortelemente in den im Laufe der Ermittlungen gesammelten Dokumenten, Berichten und Gesprächen zu suchen.
Es wird kein Quiz stattfinden, zu dem Sie nicht bereits die für eine Lösung notwendigen Informationen gefunden haben.

5. Die ersten 10 Minuten des Spiels

Ein typischer Londoner Tag in der Baker Street



Nach dem Aufbruch Watsons:

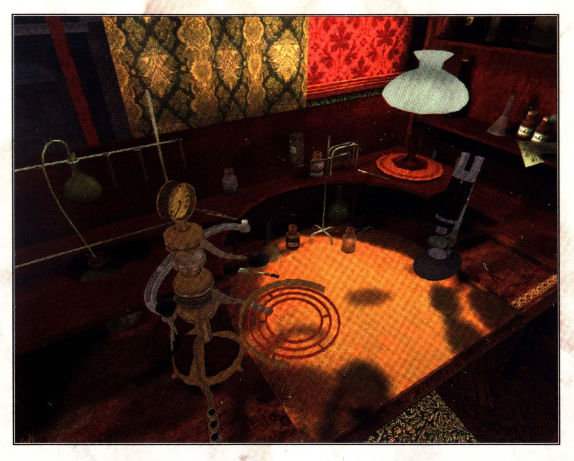
- Nehmen Sie die Streichholzschachtel auf dem Sekretär, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. Die Streichhölzer befinden sich nun in Ihrem Inventar. Dieses können Sie durch Drücken der Taste "I" Ihrer Tastatur oder durch Klicken der rechten Maustaste und Auswahl des Reiters "Inventar" nachprüfen.
- Gehen Sie zur Tür und öffnen Sie diese, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. Gehen Sie die Treppe hinunter und öffnen Sie die Eingangstür.
- Sprechen Sie mit dem jungen Zeitungsverkäufer und kaufen Sie eine Zeitung. Sie können die Zeitung jederzeit durch Drücken der Taste "D" Ihrer Tastatur oder durch Klicken der rechten Maustaste und Auswahl des Reiters "Dokument" lesen.
- Gehen Sie bis zur Kreuzung und nehmen Sie die erste Straße rechts, dann die erste Straße links. Wenn Sie Zweifel haben, fragen Sie den Polizisten, der in der Baker Street Wache hält. Grüßen Sie Frau Flemming, die Blumenhändlerin.
- Barnes' Buchhandlung befindet sich in der Glentworth Street. Gehen Sie in das Geschäft und sprechen Sie mit Barnes. Die beiden Bücher, die Sie mitnehmen müssen, befinden sich auf dem Tisch links vom Tresen.
- Sie bemerken den Abdruck einer Sohle auf dem Treppchen gegenüber der Eingangstür und sehen den Blumentopf im Schaufenster.
- Verlassen Sie die Buchhandlung und kehren Sie in die Baker Street zurück. Auf dem Weg ruft Watson Sie an. Treffen Sie sich mit ihm.

Ein merkwürdiges Verschwinden



- Watson stellt Ihnen zwei Personen vor: Kapitän Stenwick und Sergeant Rufles. Befragen Sie die beiden.
Ihre Ermittlungen haben begonnen!
- Gehen Sie in die Hütte. Nehmen Sie den Stofffetzen, der am Haken des Türrahmens hängt. Schauen Sie sich die merkwürdige Zeichnung auf dem Boden an.
- Klicken Sie auf den Kohleofen und verwenden Sie in der feststehenden Ansicht Ihre Lupe, womit Sie eine kleine schwarze Kugel erkennen. Klicken Sie auf die Kugel, um diese aufzunehmen.
- Verlassen Sie die Hütte und gehen Sie nach links nach hinten in den Garten. Prüfen Sie den Boden und bemerken Sie die Spuren im Gras. Verwenden Sie in der feststehenden Ansicht Ihr Metermaß zum Messen (suchen Sie die Tiefe am Rande der Spur, klicken Sie darauf und halten Sie, um abzurollen. Lassen Sie die Maus los, sobald Sie den Rand der Spur berühren). Machen Sie sich keine Sorgen, falls Sie keine Spuren finden und gehen Sie auf die rückwärtige Mauer zu.
- Am Fuß der Mauer finden Sie weitere Spuren. Messen Sie diese und untersuchen Sie den Boden mit der Lupe. Sie stellen fest, dass am rechten Schuh ein Nagel fehlt. Weiterhin sehen Sie eine Fischschuppe oben am Bildschirm. Nehmen Sie diese in die Hand.
- Nachdem Sie den Bildschirm verlassen haben, schauen Sie in die Luft und Sie sehen etwas oben auf der Mauer. Sie benötigen eine Leiter, um es zu holen.
- Verlassen Sie das Haus von Kapitän Stenwick, wenden Sie sich nach links in die Straße und dann wieder nach links, um an dem Grundstück entlang zu gehen. Die Leiter befindet sich rechts hinter einem Busch. Nehmen Sie diese und stellen Sie sie gegen die Mauer. Klicken Sie auf die Leiter; Sie sehen nun den Stoff oben auf der Mauer (den Sie schon von der anderen Mauerseite aus gesehen hatten).
- Gehen Sie zu Watson zurück und sprechen Sie mit Kapitän Stenwick. Nun müssen Sie in die Baker Street zurückkehren.

Auswertungen in der Baker Street



- Klicken Sie auf den Stuhl vor dem Analysetisch neben dem Fenster. Sie sitzen nun. Nehmen Sie die vier Fläschchen auf dem Tisch (Lösemittel, Wasser, Säure und Reinigungsmittel).
- Nehmen Sie die kleine, schwarze Kugel und legen Sie sie unter das Mikroskop. Nehmen Sie das Skalpell in der festgestellten Ansicht und schneiden Sie die Kugel in zwei Teile, dann entnehmen Sie die Körner mit einer Pinzette. Verlassen Sie diese Ansicht durch Rechtsklick mit der Maus.
- Nehmen Sie die Körner und legen Sie sie in das chemische Analysegerät. Geben Sie Säure darauf und warten Sie auf den Kommentar von Sherlock. Zünden Sie nun den Brenner an (klicken Sie mit den Streichhölzern darauf). Sehen Sie zu, wie die Maschine Ihnen das Ergebnis liefert.

Einfach?

Sie müssen noch mehrere Analysen durchführen, bevor Sie Watson treffen, der mit der Literatur beschäftigt ist ... aber das Spiel hat begonnen und nichts kann unsere beiden Helden vor der Gefahr, die sie enthüllen möchten, retten.

Viel Spaß bei den Ermittlungen!



BASTEI
LÜBBE
Taschenbücher

6. Mitwirkende

Frogwares

Präsident
Wael Amr

Vizepräsident
Pascal Ensenat

Spieldesign & Story
Jalil Amr

Lead Programming
Peter Tarassenko

Skript und zusätzliche Programmierung
Vitaly Boyko
Felix Borikhin
Maxim Komisarenko

Konzeptgestaltung
Roman Kepkalo
Olessia Gyk

2-D-Design
Marina Alexandrova
Svetlana Gunchenko
Kateryna Kozemirova
Marina Orlova
Tania Repina
Olga Chalovskaya

3-D-Design
Maxim Cherbakov
Ivan Gorobets
Farhod Naimov
Alexandre Masliukivni
Nikolai Retman
Sergei Chervonniy
Andrey Jerebno

Charakterkonzept
Olga Chalovskaya

Leitende Charaktergestaltung
Alexandre Tomchuk

Charakteranimation
Alexandre Novak
Vladislav Schepik

Dialoge und Filmsequenzen
Aurelie Ludot
Alexandre Tomchuk

Tester
Pavel Kostuchenko
Artyom Kravchenko

Motion Capturing
3dbrigade.com
Mocap recording:
Zsolt Vámosi
Viktor Kundra
Dávid Écsi
Eszter Sípos
Gergely Kovásznai
Ákos Fehér

Lokalisierung
Aurelie Ludot
Volodymyr Horodnychyi

Focus Home Interactive

Leitender Ermittler
Cédric Lagarrigue

Inspektor Mourik
Damien Mauric

F B I (Fischer Blazy Investigations)
Alexis Fischer
Jérôme Blazy

Wissenschaftliche Recherchearbeiten
Luc Heninger
Nicolas Vandamme

Hinweis-Sammler
François Weytens
Patrick Falorni

Informanten
John Bert
Anthony Trosch

Rechtsmedizin
Marie-Caroline Le Vacon
Aurélie Rodrigues
Aline Janzekovic

Technische Datenbank
Jean-Michel Hellendorf
Jean-Joseph Garcia

Captain Bourdon
Jean-Pierre Bourdon

Deutsche Sprecher
Michael Bideller
Aart Veder
Bert Stevens
Walter Jauernisch
Achim Barrenstein
Ines Rudolph
Andreas Gröber
Klaus Bauer
Mario Hassert
Sonngard Dressler
Sebastian Walch
Abak Safae-rat
Peter Heusch
Abir Krebs
Gerd Röder
Michael Langguth

Deutsche Lokalisierung und Sprachaufnahmen
4-Real Intermedia GmbH

Besonderer Dank an:

Sir Arthur Conan Doyle, die SSHF, allen Fans von Adventure-Spielen und unseren Familien.

7. Endnutzer-Lizenzvereinbarung

Bei Verwendung und/oder Installation dieser CD Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten akzeptieren Sie stillschweigend die folgenden Bedingungen dieses Lizenzvertrages:

WICHTIG: LESEN SIE BITTE FOLGENDES AUFMERKSAM DURCH!
Dieser Lizenzvertrag für Endkunden ("CLUF") stellt einen Vertrag zwischen Ihnen und Focus Home Interactive SAS dar, der für das im folgenden angegebene Softwareprodukt gültig ist, welches Computerprogramme beinhaltet und zugehörige Elemente wie eine Druckdokumentation sowie eine elektronische Dokumentation (das "Softwareprodukt") beinhalten kann. Sie stimmen zu, hinsichtlich der Installation, dem Kopieren oder der anderweitigen Verwendung des Softwareproduktes an die Bedingungen des vorliegenden CLUF gebunden zu sein. Falls Sie mit den Bedingungen dieses CLUF nicht einverstanden sind, so installieren oder verwenden Sie dieses Softwareprodukt bitte nicht.

Name des Softwareproduktes: Sherlock Holmes : Die Spur der Erwachten

LIZENZ DES SOFTWAREPRODUKTES

Dieses Softwareprodukt ist gesetzlich durch die Urheberrechte und das geistige Eigentum geschützt (nationale Vorschriften und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt wird nicht verkauft, sondern unter Lizenz verliehen.

1) Lizenzgewährung
Der CLUF gewährt Ihnen eine Lizenz mit folgenden Rechten: Verwendung des oben genannten Softwareproduktes. Nur Sie haben das Recht, dieses Softwareprodukt zu benutzen. Sie können es auf einem Computer installieren und nutzen.

2) Beschreibung sonstiger Rechte und Einschränkungen
Einschränkungen hinsichtlich gegensätzlicher Verfahren, der Dekompilierung und der Demontage. Sie haben kein Recht, das Softwareprodukt zu verändern, die Logik zu erneuern, es zu dekompilieren oder zu demontieren. Das Softwareprodukt wird als einzigartiges Produkt unter Lizenz verliehen. Es ist nicht erlaubt, die Bausteine zu spalten, um sie auf mehr als einem Computer zu verwenden. Standort: Sie haben kein Recht, das Softwareprodukt zu verleihen, zu leasen oder zu verkaufen oder es zu vermieten. Übertragen der Software: Sie dürfen Ihre gesamten, in diesem CLUF vorgesehen Rechte nur zu der Bedingung übertragen, dass Sie (a) keine Kopie (des gesamten Softwareproduktes oder einiger seiner Teile) einhalten und (b), dass Sie die Gesamtheit des Softwareproduktes (einschließlich aller Komponenten, der zugehörigen Zubehörteile und der Druckdokumentation), jede Aktualisierung, sowie diesen CLUF übertragen und der Nutznießer die Bedingungen dieses CLUF akzeptiert.

3) Überheber- und Markenrechte, geistiges Eigentum
Alle Besitzrechte und Urheberrechte bezüglich dieses Softwareproduktes (einschließlich und nicht einschränkend, die Rechte für Bilder, Fotographien, Animation, jedes Video- oder Klangelement und jeden, in der SOFTWARE eingebauten Text), der beiliegenden Druckdokumentation und jede Kopie des Softwareproduktes sind im Besitz von Focus Interactive SAS, Frogwares inc. oder Vertragsgesellschaften dieser Unternehmen. Dieses Softwareprodukt ist gesetzlich durch nationale Vorschriften und internationale Verträge hinsichtlich der Urheberrechte und des geistigen Eigentums geschützt. Hinsichtlich der Archivierung, muss dieses Softwareprodukt wie jedes andere Produkt, welches durch das Urheberrecht geschützt ist, behandelt werden und es ist nicht erlaubt, Kopien der Druckdokumentation, welches dem Softwareprodukt beiliegt auszuführen. Sie dürfen die Vorschriften der Gesetze über das Urheberrecht und das geistige Eigentum nicht ignorieren, verändern oder auf irgendeine Art abändern. Diese Vorschriften betreffen auch die Verpackung und die Träger, sowie jedes auf den Webseiten oder im Internet oder mit dem Softwareprodukt gelieferte oder von diesem aus hergestellte Element.

4) Beschränkte Garantie
Eingeschränkte Garantie. Focus Home Interactive SAS garantiert, dass die Leistung des Softwareprodukts im Wesentlichen mit der von Focus Home Interactive SAS gelieferten Dokumentation übereinstimmt, und dies für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Annahmedatum. Anspruch des Kunden. Die einzige Verpflichtung seitens Focus Interactive SAS und deren Lieferanten und Ihre exklusiver Anspruch sind, von Focus Home Interactive SAS auszuwählen (a) die Erstattung des für das Softwareprodukt gezahlten Preises, falls zutreffend und nicht des empfohlenen Verkaufspreis, oder (b) die Reparatur oder der Ersatz des Teils oder der Teile des Softwareprodukts, das nicht (die nicht) den von Focus Home Interactive SAS garantierten Betriebsbedingungen entsprechen, falls das Softwareprodukt mit einer Kopie des Kassenbons an Focus Home Interactive SAS zurückgesandt wird. Diese eingeschränkte Garantie ist nichtig, falls der Fehler des Softwareproduktes durch einen Unfall, eine missbräuchliche Behandlung oder eine falsche Anwendung verursacht ist. Jede Ersatzsoftware hat eine Garantie für die Restzeit der ursprünglichen Garantie oder für 30 Tage, entsprechend dem längsten Zeitraum. Focus Home Interactive SAS stützt die Vorschriften dieser Garantie oder einen eventuellen
Anspruch auf die technischen Dienste nur nach dem Erhalt des Beweises, dass dieses Softwareprodukt auf legale Art und Weise erstanden wurde. Keine weitere Garantie. Wie gesetzlich vorgesehen schließen Focus Home Interactive SAS und seine Lieferanten jede andere Garantie oder ausdrückliche oder beinhaltete Bedingung, einschließlich, aber nicht begrenzt auf die stillschweigenden, geeigneten Garantien oder Bedingungen für den Verkauf oder eine besondere Verwendung des Softwareproduktes oder des Rechts, der Fälschung des genannten Softwareprodukts und jede schriftliche, dem Produkt beiliegende Dokumentation sowie jede Vorschrift hinsichtlich der technischen Hilfe und der Art und Weise, wie diese geleistet wird.

5) Haftungsbegrenzung
Focus home Interactive SAS ist unter keinen Umständen für besondere Schäden, indirekte Vorkommen oder jede Folge verantwortlich, einschließlich und ohne Einschränkung für Schäden durch den Nutzensverlust, den Verlust von Informationen oder jeden anderen Wertverlust, die Unterbrechung der Aktivitäten aufgrund der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes sowie für jede Vorschrift hinsichtlich der technischen Hilfe und der Art und Weise, wie diese geleistet wird.
Dies bleibt gültig, auch wenn Focus Home Interactive SAS von der Möglichkeit dieser Schäden unterrichtet wurde. Die Verantwortung von Focus Home Interactive SAS aufgrund jeder Vorschrift dieses CLUF kann in keinem Fall den tatsächlich bezahlten Betrag zum Kauf dieses Softwareproduktes überschreiten. All diese Einschränkungen sind nicht mehr gültig, falls Focus Home Interactive SAS absichtlich zu oben genannten Schäden beigetragen hat.

6) Nicht-Zuständigkeit einiger Vorschriften
Falls eine oder mehrere Vorschriften dieses Vertrag entsprechend der anzuwendenden oder nicht anzuwendenden Reglementierung als gesamt oder teilweise ungültig erachtet wird, betrifft die Ungültigkeit nicht die anderen Vorschriften. Selbiges trifft zu, falls eine oder mehrere Vorschriften dieses Vertrages eine zu große Reichweite gegenüber dem zutreffenden Gesetz besitzen. Jede Vorschrift dieses Vertrages, die aufgrund der zutreffenden Reglementierung ungültig ist und deren Reichweite zu groß gegenüber dem Gesetz ist, kann im Rahmen der zutreffenden Reglementierung angefochten werden.

8 spannende Fälle zum Hören!

EIN ABSOLUTES MUSS FÜR SHERLOCK HOLMES-FANS



Mit Peter Pasetti, Klaus Behrendt, Alexander Kerst, Horst Tappert u. v. a., hrsg. von Angela di Ciriaco-Sussdorf
5 CDs. 275 min. € 19,99 (unverb. Preisempf.)
ISBN 3-89813-570-5

Weitere Krimi-Hörspiele:

»Sherlock Holmes & Dr. Watson. Die größten Fälle«
5 CDs. 272 min. ISBN 3-89813-309-5

»Neue Fälle von Sherlock Holmes & Dr. Watson«. 5 CDs. 218 min.
ISBN 3-89813-464-4

WEITERE INFOS UNTER WWW.DER-AUDIO-VERLAG.DE

